

# 国際スケート連盟

## コミュニケーション No. 1937

### アイス・ダンス

#### I. 継続的に有効な技術規程のための要件-2015年7月1日より有効

技術規程ではアイス・ダンス技術委員会が定める要件によって補われるべき規定がいくつか指定されている。

- 1シーズンのみ有効と技術規程で定められている要件
  - ノービス国際競技会のパターン・ダンス課題
  - 国際競技会のパターン・ダンスの音楽の要件
  - ショート・ダンスのリズムまたはテーマ、必須要素およびガイドライン  
(必須要素にはパターン・ダンス要素とパーシャル・ステップ・シーケンスのキー・ポイントおよびキー・ポイントの特徴を含む)
  - フリー・ダンスの必須要素

2015/16シーズンの要件はコミュニケーション第1932号に含まれる。

技術規程のその他の要件は、継続的に有効なものとして定められ、必要に応じて更新される。それらは以下の通り。

1. 2015/16シーズンのノービス国際競技会におけるパターン・ダンスのセクション:2ページ
2. 2015/16シーズンのノービス国際競技会におけるコールの仕様および難度レベル
  - a. パターン・ダンス:2ページ
  - b. フリー・ダンス:5ページ
3. パターン・ダンスのシーケンス/セクションのGOE採点基準:5ページ
4. 必須要素のコールの仕様と難度レベル:5ページ
5. 必須要素のGOE採点基準:23ページ
6. パターン・ダンスのシーケンス/セクションと必須要素の価値尺度表:個々のコミュニケーションを参照

#### II. 2016/17シーズンのショート・ダンスにおける技術規程のための要件の一部:24ページ

---

日本語訳の改定履歴

- 2015年8月23日 第1版作成

Milan,  
April 14, 2015  
Lausanne,

**Ottavio Cinquanta**, President  
**Fredi Schmid**, Director General

## I. 継続的に有効な技術規程のための要件-2015年7月1日より有効

### 1. ノービス（ベーシック/アドバンスド）のパターン・ダンスのセクション

規程第708条第2項はそれぞれのパターン・ダンスのパターンが複数のセクションに分けられると定めている。ベーシック/アドバンスド・ノービスの2015/16シーズンで選ばれるパターン・ダンスは、以下の通りアイス・ダンス技術委員会によって採用される。

- フォーティーンステップ、フォックストロット、ロッカー・フォックストロット、ヨーロッパ・ワルツ、キリアンとブルースのシーケンスは、セクションに分割されない。
- 以下のパターン・ダンスのシーケンスは、2つのセクションに分割される。

	第1セクション	第2セクション
スターライト・ワルツ	ステップ 1-17	ステップ 18-32

### 2. ノービス国際競技会におけるコールの仕様と難度レベル

#### A) パターン・ダンス

パターン・ダンス要素について有効である、追加原則、追加の定義、定義と注記の明確化、および難度レベルの特徴が、パターン・ダンスのシーケンス/セクションに適用される。

ただし、パターン・ダンスのシーケンス/セクションにおけるレベル決定手順を採らないとする場合（規程第708条第3項 a).ii)を参照）、パターン・ダンスのシーケンス/セクションは両方のパートナーがシーケンス/セクションの75%を滑ったときに認定されるものとする。

- a) 2015/16 シーズンのノービス国際競技会におけるパターン・ダンスのシーケンス/セクションのキー・ポイントとキー・ポイントの特徴

ベーシック・ノービス—テクニカルパネルは、パターン・ダンスの名称を決め、シーケンス/セクションがレベルBの要件を満たすことを確認する。ジャッジはGOEでパターン・ダンスを評価する。

アドバンスド・ノービス—各パターン・ダンスに対し2つのキー・ポイントが定められ、キー・ポイントはレベル3まで認定される。ジャッジはGOEでパターン・ダンスを評価する。

## アドバンスド・ノービス

### ロッカー・フォックストロット

各シーケンス (RF1Sq, RF2Sq, RF3Sq, RF4Sq)	キー・ポイント1 女性のステップ 11-14 (LFO CIMo, RBO, XF-LBI, RFI)	キー・ポイント2 男性のステップ 11-14 (LFO CIMo, RBO, XF-LBI, RFI)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ 2.CIMo(#11): 正確なターン 3.CIMo(#11): フリー・フットの正確な配置	1.正確なエッジ 2.CIMo(#11): 正確なターン 3.CIMo(#11): フリー・フットの正確な配置

### スターライト・ワルツ

パターン・ダンス要素 (1SW)	キー・ポイント1 男性のステップ 9-10 (LFOI, RFO-SwR)	キー・ポイント2 女性のステップ 16-17 (LFO CIMo, RBO)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ 2.正確なチェンジアエッジ(#9)	1.正確なエッジ 2.CIMo: 正確なターン 3.CIMo: フリー・フットの正確な配置
パターン・ダンス要素 (2SW)	キー・ポイント1 女性のステップ 21-22 (LFI, OpMo, RBI)	キー・ポイント2 男性のステップ 27-28 (CR-RFO, CR-LF03)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ 2.正確なターン 3.フリー・フットの正確な配置	1.正確なエッジ 2.正確なターン

### ブルース

各シーケンス (BL1Sq, BL2Sq, BL3Sq)	キー・ポイント1 女性のステップ 12-13 (LFI ClCho, RBO)	キー・ポイント2 男性のステップ 12-13 (LFI ClCho, RBO)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ 2.ClCho(#12): 正確なターン 3.ClCho(#12): フリー・フットの正確な配置	1.正確なエッジ 2.ClCho(#12): 正確なターン 3.ClCho(#12): フリー・フットの正確な配置

## キリアン

各シーケンス (KI1Sq, KI3Sq, KI5Sq)	キー・ポイント1 女性と男性のステップ 3-4 (LFO, RFO)	キー・ポイント2 男性のステップ 9-11 (XB-LFI XF-OpCho, RBO, XB-LBI)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ	1.正確なエッジ 2.XF-OpCho(#9): 正確なターン 3.XF-OpCho(#9): フリー・フットの正確な配置
各シーケンス (KI2Sq, KI4Sq, KI6Sq)	キー・ポイント1 女性と男性のステップ 3-4 (LFO, RFO)	キー・ポイント2 女性のステップ 9-11 (XB-LFI XF-OpCho, RBO, XB-LBI)
キー・ポイントの特徴	1.正確なエッジ	1.正確なエッジ 2.XF-OpCho(#9): 正確なターン 3.XF-OpCho(#9): フリー・フットの正確な配置

注:ステップの最後の拍でのチェンジエッジは、次のステップへのプッシュ/移行の準備動作であれば許される。

注:ステップおよびステップの追加の説明は、規程 704 条およびISUハンドブック・アイスダンス2003のI-1(フォーティーンステップ)、I-3(ロッカー・フォックストロット)、I-4(ヨーロッパ・ワルツ)、I-9(スターライト・ワルツ)、I-12(キリアン)、I-24(ブルース)で定義/掲載されている。パターン・ダンスの教育 DVD (注文番号 ID5)はISU事務局から入手できる。

## B) フリー・ダンス

ベーシック・ノービスは、全ての必須要素において、レベル 2 までの特徴だけ数えられる。追加の特徴はレベル要件として数えることはなく、テクニカルパネルによって無視される。

アドバンスド・ノービスは、全ての必須要素において、レベル3までの特徴だけ数えられる。追加の特徴はレベル要件として数えることはなく、テクニカルパネルによって無視される。

### 3. パターン・ダンスのシーケンス・セクションのGOE採点基準

パターン・ダンス要素の直近のGOE採点基準は、パターン・ダンスのシーケンス/セクションに適用される。(コミュニケーション第1860号参照)

### 4. 必須要素のコールの仕様と難度レベル

情報は以下の順に従って並べて記載する:

- 全ての必須要素に適用されるコールの基本原則
- それぞれの必須要素において
  - コールの追加原則
  - コールと難度レベルの追加原則に適用される、定義、記述のための追加の定義や詳述
  - レベルの特徴に含まれる難度レベルやレベルの調整

#### 4.1. 全ての必須要素に適用されるコールの基本原則

1. テクニカルパネルは、演技構成シートに挙げられたものに関わらず、演技されたものを認定する。
2. レベルの調整は、レベルの特徴が満たされることによって決められるレベルを採用する。レベルの調整をしても、レベル1の要件を満たす限り、必須要素をノーレベルにすることはない。
3. 何らかのレベルを与えるためには、その必須要素はレベル1の要件をすべて満たさなければならない。
4. もし両パートナーが要素を実施中にプログラムが終わるならば、その要素とレベルはその動作が完全に止まるまで認定される。
5. プログラムの要求されている時間(+10秒まで許される)の後に始まった要素は認定されない。
6. 必須のステップシーケンス(パースシャルステップ含む)の中で実施されたダンス・スピンとダンス・リフトは、それぞれのコールの追加原則ごとに認定され、ノーレベルが与えられる。
7. 必須のステップシーケンス(パースシャルステップ含む)の中で実施されたセット・オブ・ツイズルは、認定されない。
8. テクニカルパネルは、レベルの特徴を満たすための要点(フィーチャー)を認められるかどうかを決定する。ただし、この要点は直近のコミュニケーションやテクニカルパネル・ハンドブックのレベルを与えるに値しないとして明白に指定されていない限り。(たとえば、ダンス・スピンド、テクニカルパネルは例のリストに含まれてないキャメルの基本姿勢のバリエーションにレベルを与えることができるが、女性による単なるキャメルには与えることはできない。)

#### 4.2. パターン・ダンス要素

##### 4.2.1. コールの追加原則

1. キー・ポイントとそれらの正確な出来栄を認定するためにテクニカルパネルによって進められ

るプロセスは、必須要素とレベルの認定と同じプロセスである。(たとえば、過半数によって決定)

正確または不正確なキー・ポイントの出来栄は、以下のようにスケーターごとのジャッジディテールに記録される。

- “Yes”:意味は、すべてのキー・ポイントの特徴が出来ており、全てのエッジ/ステップが要求されるビート数を維持されたこと。
  - “Timing”:意味は、すべてのキー・ポイントの特徴が出来たが、一つまたは複数のエッジ/ステップが要求されるビート数を維持されなかったこと。
  - “No”:意味は、一つまたは複数のキー・ポイントの特徴が出来なかった。エッジ/ステップが要求されるビート数を維持されたかされなかったかは関係なく。
2. もし転倒や中断がおあターンダンス要素の入り口や途中で起こり、すぐに要素が再開されたならば、その要素は認定され、転倒や中断の前後で満たした要件に従ってレベルを与えられるか、レベル1の要件に満たなければノーレベルが与えられる。

#### 4.2.2. 追加の定義、定義の詳細と注記

**キー・ポイントとキー・ポイントの特徴:**キー・ポイントは、全ての関連するキー・ポイントの特徴を満たし、すべてのエッジ/ステップは要求されるビート数を維持されるときに、正確に出来ている。キー・ポイントとキー・ポイントの特徴は、1シーズンで有効な技術要件であり、該当するコミュニケーションで公表される。

#### 4.2.3. 難度レベル

レベルの特徴

レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
パターン・ダンス要素の75%が両パートナーにより滑走された。	パターン・ダンス要素において、つまずきや転倒、その他の理由での中断が、4拍を超えない。 かつ 1つのキー・ポイントが正しく行われた。	パターン・ダンス要素において、つまずきや転倒、その他の理由での中断が、4拍を超えない。 かつ 2つのキー・ポイントが正しく行われた。	パターン・ダンス要素において、つまずきや転倒、その他の理由での中断が、全くない。 かつ 3つのキー・ポイントが正しく行われた。

### 4.3. ダンス・スピン

#### 4.3.1. コールの追加原則

1. 一つのダンス・スピンが必須要素であるプログラムの中で、最初に行ったダンス・スピンが(スピンまたはコンビネーション・スピンに分類される)必須のダンス・スピンとして認定され、レベルが与えられるか、レベル1に満たない要件ならばノーレベルが与えられる。次のダンス・スピンはノーバリューで余分な要素として分類されるダンス・スピンと認定される。ただし、コレオグラフィック・エレメントが要求され、選択肢にコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントがあり、まだ他にコレオグラフィック・エレメントが認定されていないならば、最初の次のダンス・スピンがコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントとして認定される。
2. スピンが要求され、コンビネーション・スピニングが認められない場合は、コンビネーション・スピンとして実施された要求されるダンス・スピンはノー・バリューで余分な要素として分類される。
3. もしダンス・スピニングの入りや最中に転倒や中断が起こり、(時間を満たす目的で)即座にスピン動作を続けるならば、要素は認定され、転倒や中断より前に満たされた要件に従ってレベルを与えられるか、レベル1の要件に満たないならばノー・レベルを与えられるか、続けた部分は認定されない。(注: 方向変更や一箇所での片足のターンのような特徴を実施するために回転が中断しその後再開することは、中断とはみなされない。

#### 4.3.2. 追加の定義、定義の詳細と注記

##### ダンス・スピニングの基本姿勢

1. アップライト姿勢: スケーティング・レッグのももとすねの間の角度が120度より小さいならば、姿勢はシット姿勢と捉えられる。
2. シット姿勢: スケーティング・レッグのももとすねの間の角度が120度より大きいならば、姿勢はアップライトかキャメル姿勢の特徴とされる他の基準によりどちらかの姿勢と捉えられる。
3. キャメル姿勢: 腰のラインが水平でないか、体幹が水平より45度を超えるならば、姿勢はアップライトスピンと捉えられる。スケーティング・レッグのももとすねの間の角度が120度より小さいならば、姿勢はシット姿勢と捉えられる。

##### 基本姿勢の難しい変形(例)

###### 1. アップライト姿勢の場合

- a) ビールマン姿勢 - 靴のかかとと上体が頭の後ろか上へ手によって引き上げられる。
- b) フル・レイバック(上体が氷の方向へ腰から後ろへ反らされたもの)、またはフル・サイドウェイズ(上体が氷の方向へ腰から横へ曲げられたもの)
- c) スプリット(両足を真っすぐにし、フリー・レッグの靴が頭より高く引き上げられたもので、パートナーに支えられていてもよい)
- d) ドーナツリング(フリー・フットが頭にほとんど付くくらいに上体を後ろか横へ反らし1つの完全な円を作るもので、頭とブレードの間の距離がブレードの半分以下)
- e) リーニングアウェイ(垂直方向から45度を超えて後ろにひざから上体までの軸を他のパートナーから離れるように傾けたもの)

##### 注:

- 例 b)と e)が同じパートナーで実施された場合、アップライト姿勢の同じ難しい変形とみなす。



## 2. シット姿勢の場合

- a) フォワード(スケーティング・レッグのももが少なくとも氷面と平行で、フリー・レッグを前へ向けて曲げるか伸ばしたもの)
- b) バックワード(スケーティング・レッグのももが少なくとも氷面と平行で、フリー・レッグを後ろへ向けて曲げるか伸ばしたもの)
- c) サイド(スケーティング・レッグのももとすねの角度が90度以下で、フリー・レッグを横へ向けて曲げるか伸ばしたもの)
- d) クロスビハインド・エクステンド(スケーティング・レッグのももとすねの角度が90度以下で、フリー・レッグを後ろでクロスし伸ばして横へ向けたもの)
- e) クロスビハインド(スケーティング・レッグのももが少なくとも氷面と平行で、フリー・レッグを後ろにクロスしてスケーティング・レッグにつけるもの、またはつけないもの)
- f) バック・オブ・アッパーボディ(スケーティング・レッグのももとすねの角度が90度以下で、フリー・レッグを前にし、上体を後ろに氷面と平行にしたもの)

注:

- 例 e)が他のシット姿勢の難しい変形の直後に実施された場合は、シット姿勢の同じ難しい変形とみなす。

## 3. キャメル姿勢の場合

- a) アップワード(上体(肩と頭)が上を向く — 顔を上に向けて、肩のラインを垂直から少なくとも45度傾ける)
- b) ドーナツリング(体が水平に近いが、横へ水平に曲げ、頭とフリー・フットがほとんど触るもので、頭とブレードの間がブレードの長さの半分以下)
- c) ブート・アバープ・ヘッド(体が水平に近く、靴のかかとが頭の上へ手で引き上げられている)
- d) フル・スプリット(体を前に曲げ軸足の方へ倒し、フリー・レッグを後ろに伸ばしたままほとんど完全なスプリットになるように上に上げるもの、ももの間の角度は約180度)
- e) シンプル・キャメル(フリー・レッグが水平かそれより高く上げる男性の通常のキャメル姿勢)

注:

- 女性の通常のキャメル姿勢は、キャメル姿勢の難しい変形とはみなさない。

注:

- アップライト姿勢の例 d)とキャメル姿勢の例 b)(ドーナツリング)は、同じパートナーが行うならば、同じ難しい変形とみなす。
- アップライト姿勢の例 a)(ビールマン)とキャメル姿勢の例 c)(ブート・アバープ・ヘッド)は、同じパートナーが行うならば、同じ難しい変形とみなす。
- 回転数は、完全に、継続して、片足で、両パートナーによって同時に実施されたときに、回転数の合計に数える。
- 難しい変形の回転数は、完全に姿勢が確立し、継続して行われたときに、レベルの特徴として数える。

## ダンス・スピンのオプション

- スピン オプション1:スピンの回転方向を変えない
- スピン オプション2:両パートナーが同時にスピンの回転方向を変え、各方向で少なくとも2回転
- コンビネーション・スピン オプション1:どのパートも回転方向が同じ
- コンビネーション・スピン オプション2:パートで回転方向が異なる

### 4.3.3. 難度レベル

#### レベルの特徴:

- 難しい変形がレベルの特徴とみなされるのは、スピンでは2回転以上、コンビネーション・スピンでは3回転以上の間、維持できたときである。
- レベル3や4は、パートナーがそれぞれ1つ以上難しい変形を行ない、それらがレベルの特徴と数えられたときにだけ認められる。
- コンビネーション・スピンにおいて、レベル3や4は、各パートで1つ以上難しい変形を行ない、それらがレベルの特徴と数えられたときにだけ認められる。

レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
<b>スピン:少なくとも3回転</b>  <b>コンビネーション・スピン:</b> どちらかのパートで少なくとも3回転、 かつ他のパートで少なくとも1回転	<b>オプション1</b> 2つの異なる基本姿勢から <b>2つの異なる難しい変形</b> <b>オプション2</b> いずれかの基本姿勢で <b>1つの難しい変形</b>	<b>オプション1</b> 3つの異なる基本姿勢から <b>3つの異なる難しい変形</b> <b>オプション2</b> 2つの異なる基本姿勢から <b>2つの異なる難しい変形</b>	<b>オプション1</b> 3つの異なる基本姿勢から <b>4つの異なる難しい変形</b> (少なくとも 2つの異なる難しい変形を両パートナーが同時に行うこと) <b>オプション2</b> 3つの異なる基本姿勢から <b>3つの異なる難しい変形</b>

#### レベルの調整:

1. もしダンス・スピンの入りでスピン動作が始まって半回転した後も一方か両方のパートナーがまだ両足ならば、片方のパートナーが両足の場合はレベルを1段階下げ、両方のパートナーが両足の場合は2段階下げる。
2. もしコンビネーション・スピンで足を換えるときにスピン動作が始まって半回転した後も一方か両方のパートナーがまだ両足ならば、片方のパートナーが両足の場合は1段階さげる、両方のパートナーが両足の場合は2段階下げる。
3. もしダンス・スピン中に半回転までの間以下の状況で、かつ、そのダンス・スピンのセパレーション／失敗の後も変わらずダンス・スピンの要件を満たしているならば、レベルはこれらが起こる度に1段階下げる。しかしながら、セパレーション／失敗が半回転超続いたならば、これは中断とみなされ、コールの追加原則が適用される。
  - 両方のパートナーがホールドしてない(ホールド変更のためのものを除く)か、
  - コントロールを失い、以下の失敗のうちの1つが引き起こされる
    - 追加のサポート(一方のパートナーによるフリー・レッグ/フット、および/または(両)手のタッチダウン(注:上記1と2の場合には適用しない))
    - 一方のパートナーが氷から浮く
    - 両パートナーがホールドしていない
4. もしコンビネーション・スピンで一方のパートナーが(他の足へ)足を変えないならば、要素はスピン・レベル1として認定される。

## 4.4 ダンス・リフト

### 4.4.1. コールの追加原則

#### すべての種類のダンス・リフトに適用する事項

1. 最初に行われた(複数の)ダンス・リフトが要求されるダンス・リフトと認定され、レベルを与えられるか、レベル1の要件に合わないならばノー・レベルが与えられる。以降のダンス・リフトは無価値の余分な要素となるダンス・リフトと認定される。しかしながら、コレオグラフィック・エレメントが要求され、選択肢にコレオグラフィック・ダンス・リフトがあり、まだ他にコレオグラフィック・エレメントが認定されていないなら、以降のダンス・リフトの中で最初のもがコレオグラフィック・ダンス・リフトとして認定される。要求されるダンス・リフトの数はショート・ダンスやウエル・バランス・フリー・ダンス・プログラムの必須要素の説明の中で指定されている。
2. 繰り返された種類のダンス・リフトまたはコンビネーション・リフトの一部はいずれも余分な要素として分類され、無価値となる(サーペンタイン形の2つのカーブ上の2つのカーブ・リフトや回転方向の異なる2つのローテーション・リフトで構成されるコンビネーション・リフトの後半部分へは適用されない)。
3. ショート・ダンスやウエル・バランス・フリー・ダンス・プログラムの必須要素に従っていないタイプのダンス・リフトは、いずれも無価値な余分な要素として分類される。
4. パートナーの一方の両方のスケート靴がもう一方のパートナーの支持で氷から離れるが、リフトされたパートナーが空中に維持されないような短時間の動作はダンス・リフトとはみなされない。
5. もし音楽開始前にダンス・リフトされた状態でプログラムが始まるならば、ダンス・リフトとそのレベルはパートナーの一人が動き始めたときに認定される。
6. もし転倒か中断がダンス・リフトの入りか最中に生じた場合、要素は認定され、転倒や中断が起こる前に満たされた要件にしたがってレベルを与えられるか、レベル1の要件に合わないならばノー・レベルが与えられる。

#### ローテーション・リフトに適用する事項

1. ローテーション・リフトは、リフトするパートナーが1回転を超えて動いた場合に認定される。ローテーション・リフトではないあらゆるダンス・リフトやコンビネーション・リフトの一部での、始まりか終わりで1回転までの回転は、テクニカルパネルによって無視される。
2. ローテーション・リフトで、もしリフトするパートナーの移動や回転が止まったならば、その時点以降の難しいポーズ/姿勢、ポーズ変更、出の特徴はレベルには考慮されない。

#### コンビネーション・リフトに適用する事項

1. コンビネーション・リフトは、2つのおおむね等しい部分をなす最初の2つの完全に確立したショート・リフトの種類で認定されるか、より大きい部分を形作る種類の1つのショート・リフトとして認定される。それぞれの2つの種類のショート・リフトにおけるレベルは、別々に与えられる。
2. もしなんらかの理由でコンビネーション・リフトの部分の一つが認定されないならば、残りの部分のみがショート・リフトとして認定され、満たされた要件に従ってレベルが与えられるか、レベル1の要件に合わないならばノーレベルが与えられる。
3. もしコンビネーション・リフトを構成するショート・リフトの一つが違反動作/姿勢を含んだならば、違反動作/姿勢の減点が1回適用され、違反動作/姿勢を含むコンビネーション・リフトの一部分はレベル1の要件を満たすならばレベル1が与えられる。(コールの例:「CuLi1 Illegal Element+RoLi4 Combo」)
4. もしコンビネーション・リフトを構成するショート・リフトの両方が(同じまたは異なる)違反動作/姿勢を含むならば違反動作/姿勢の減点が2回適用され、コンビネーション・リフトの両方もレベル1の要件を満たすならばレベル1が与えられる(コールの例: CuLi1 Illegal Element+RoLi1 Illegal Element Combo)
5. コンビネーション・リフトの中で、もしカップルが入り(ENTRY)の特徴として違反要素/動作を実施したならば(たとえば1回転を超えるジャンプ)、違反要素/動作の減点が適用され、コンビネーション・リフトの最初の部分はレベル1の要件を満たすならばレベル1が与えられる。リフトの2番目の部分は、満たさ

れる要件に従ってレベルが与えられる。

6. コンビネーション・リフトの中で、もしカップルが出(EXIT)の特徴として違反要素/動作を実施したならば(たとえば1回転を超えるジャンプ)、違反要素/動作の減点は適用され、コンビネーション・リフトの2番目の部分はレベル1の要件を満たすならばレベル1が与えられる。リフトの最初の部分は、満たされる要件に従ってレベルが与えられる。

#### 4.4.2. 追加の定義、定義の詳細と注記

##### リフトされるパートナーの難しい姿勢(例)

- a) フル・スプリット:リフトされるパートナーの両足が一直線上に伸ばされ、太腿の角度が約180度
- b) フル・ピールマン:靴のかかとを頭の上の高さまで後ろから手で引き上げるもので、上体の縦方向の姿勢は問わない(例:直立、水平、など)
- c) フル・ドーナツリング(パートナー間の難しいホールド/相互支持が組み合わさったもの):片足か両足がほとんど頭に付くくらいに上体を後ろへ反らし1つの完全な円を作るもの(頭とブレード間の距離がブレードの長さの半分以下)
- d) アップサイドダウン:パートナー間の難しいホールド/相互支持が組み合わさった逆さの状態
- e) カンチレバー(リフトされるパートナーが一端だけ支えられて垂直の位置から外方向へ飛び出すもの):リフトされたパートナーの胴体がリフトするパートナーから離れるように伸ばされ、唯一の追加の支持が手だけであるもの
- f) バランシング・ホリゾタル:一つの追加の支持だけで水平にバランスを保つもの
- g) リーニング・アウト:唯一の追加の支持が足だけで外方向へ(前か後ろに)曲げるもの
- h) フル・レイバック:ももより上でリフトするパートナーの支持がなく、上体を腰から後ろへ反らすもの
- i) エクステンディッド・アウト:追加の支持が肩や上体の1箇所だけで、体重の過半が水平方向にあり、外へ伸ばされているもの

##### 注:

- 難しい姿勢の各例はそれが最初に行われたときだけレベルに考慮される。
- 例 b)フル・ピールマンと例 c)フル・ドーナツリングは同じ難しい姿勢とみなされる。

##### リフトされるパートナーの姿勢変更

姿勢変更は以下の特徴を満たすならば、レベルに考慮される。

- 著しい変更となるように、リフトするパートナーがホールドを変え、リフトされるパートナーもホールドと体勢を変える(例えば写真家が別々の写真を撮ろうとするような)。腕や脚の位置を変えるだけのもの、ホールドや体勢を反対向きに変えるもの、またはリフトされたパートナーの体の高さを変えるだけのものは、姿勢変更とならない。
- 体勢の変更とホールドの変更が同時になされる。
- 変更前後の各姿勢がはっきりと示され、次の姿勢へ変更する前に最初の姿勢を確立しはっきりと示す、またはリフトされるパートナーがそのショート・リフトの間中ずっと絶え間なく動いて様々な姿勢をとる。

##### 注:

- 姿勢変更は、ショート・リフトでもロング・リフトの一部でも、なされた最初の2つだけがレベルに考慮される。

##### リフトするパートナーの難しい姿勢(例のグループ)

- a) ワン・フット
- b) スプレッド・イーグルまたはイナバウアー、エッジ/トレースは問わない
- c) 膝を曲げた姿勢の難しい変形、例えばシュート・ザ・ダック(ももが少なくとも氷と平行)、またはクラウチで両膝を曲げたもの(ももが少なくとも氷と平行)、または片膝を曲げ(ももが少なくとも氷と平行)もう片方の脚を横へ伸ばす、またはランジ(ももが少なくとも氷と平行)
- d) ワン・ハンド/アーム・リフト:リフトされるパートナーとリフトするパートナーの手/腕以外に接触箇所がない

**注:**

- 例 c)膝を曲げた姿勢の難しい変形は、回転しないステーションナリー・リフトではレベルに考慮されない。
- 難しい姿勢の選ばれたグループはそれが最初に行われたときだけレベルに考慮される。  
(例外:方向の異なる2つのローテーション・リフトのオプション2で構成されるコンビネーション・リフトでは、ワン・ハンド/アーム・リフトは両方の方向でレベルに考慮される。またサーペンタイン形の2つのカーブ上の2つのカーブ・リフトで構成されるコンビネーション・リフトでは、グループ b)は、たとえ同じエッジでも、両方のカーブでレベルに考慮される)

**入り(ENTRY)の特徴(例のグループ)**

- a) 予期しない入り方で明らかな準備動作がないもの
- b) リフトするパートナーの難しい姿勢から入るもの(ステーションナリー・リフト、ストレート・ライン・リフト、カーブ・リフトでのみ考慮される):難しい姿勢はリフトされるパートナーが氷から離れる前に到達していなければならず、その後も以下の条件を満たさなければならない
  - その難しい姿勢を続けて維持し、レベルを与えられること
  - 中間の姿勢なしで姿勢を変更し、その姿勢がレベルを上げる難しい姿勢であること
- c) リフトの直前まで行われる、複雑なステップおよび/または動作の絶え間のない組み合わせ
- d) 目的の姿勢に至り確立するまでにリフトされるパートナーが行う重大な移行動作(リフトされるパートナーがその後に、そのショート・リフトの間中絶え間なく動いて様々な姿勢をとるような姿勢変更を行うときは、考慮されない)

**注:**

- 入りの特徴の例のグループ b)は、それを最初に行ったダンス・リフトでのみレベルに考慮される。
- 入りの特徴の例のグループ a) c) d)は、それを最初に行ったダンス・リフトで b)の入りの特徴でレベルを与えられていない場合のみレベルに考慮される。

**出(EXIT)の特徴(例のグループ)**

- a) 着氷するまでにリフトされるパートナーが行う重大な移行動作(リフトされるパートナーがそのショート・リフトの間中絶え間なく動いて様々な姿勢をとるような姿勢変更を行っていたときは、考慮されない)
- b) リフトするパートナーによる難しい出の姿勢で、リフト中の姿勢とは異なるもの
  - 中間の姿勢なしで姿勢を変更し、その姿勢がレベルを上げる難しい姿勢であること
- c) 着氷の直後から行われる、複雑なステップおよび/または動作の絶え間のない組み合わせ

**注:**

- 出の特徴の例のグループ b)は、それを最初に行ったダンス・リフトでのみレベルに考慮される。

**ワン・ハンド/アーム・ローテーション・リフトの特別な特徴**

ワン・ハンド/アーム・リフトのみで、リフトされるパートナーが持ち上げられ、維持され、下ろされ、かつ

- リフトするパートナーが片足で少なくとも 1 回転する、
- および/または、リフトするパートナーが途切れることなくスケATING・レッグ(膝)の高さをはっきりと変え、少なくとも 3 回転する、
- および/または、リフトするパートナーがホールドする腕を前へ完全に伸ばし、パートナー同士がはっきりと離れ、少なくとも 3 回転する。

**注:**

- もしコンビネーション・リフトの最初の部分で実施されるならば、ワン・ハンド/アーム・リフトの要件の下ろす点は適用されない。
- もしコンビネーション・リフトの2つ目の部分で実施されるならば、ワン・ハンド/アーム・リフト要素の要件の持ち上げる点は適用されない。

4.4.3. 難度レベル  
レベルの特徴

レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
ステーションナリー・リフト、ストレート・ライン・リフト、カーブ・リフト			
<p>リフトされるパートナーが氷から離れて少なくとも3秒間維持</p>	<p><u>以下の2つの中から1つの特徴</u></p> <p>1. <u>リフトされるパートナーが少なくとも3秒間難しい姿勢を維持、</u></p> <p><u>または</u></p> <p><u>リフトされるパートナーが姿勢変更を行う。</u></p> <p>2. <u>リフトするパートナーが少なくとも3秒間難しい姿勢を維持</u></p>	<p><u>以下の3つの中から2つの特徴</u></p> <p>1. <u>リフトされるパートナーが少なくとも3秒間難しい姿勢を維持、</u></p> <p><u>または</u></p> <p><u>リフトされるパートナーが姿勢変更を行う。</u></p> <p>2. <u>リフトするパートナーが少なくとも3秒間難しい姿勢を維持</u></p> <p>3. <u>入りの特徴または出の特徴</u></p>	<p><u>以下の4つの中から3つの特徴</u></p> <p>1. <u>リフトされるパートナーが少なくとも3秒間難しい姿勢を維持、</u></p> <p><u>または</u></p> <p><u>リフトされるパートナーが姿勢変更を行う。</u></p> <p>2. <u>リフトするパートナーが少なくとも3秒間難しい姿勢を維持</u></p> <p>3. <u>入りの特徴</u></p> <p>4. <u>出の特徴</u></p>

レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
ローテーション・リフト			
<p>リフトされるパートナーが氷から離れて少なくとも3回転維持</p> <p>かつ</p> <p>リフトするパートナーが少なくとも3回転の間移動し続ける</p>	<p>オプション1. a)</p> <p>リフトされるパートナーが少なくとも3回転の間難しい姿勢を維持する、または姿勢変更を行う</p> <p>かつ</p> <p>リフトするパートナーが少なくとも4回転の間移動し続ける</p> <p>オプション1. b)</p> <p>リフトするパートナーが少なくとも5回転の間移動し続ける</p> <p>オプション2</p> <p>ワン・ハンド/アーム・リフトで、リフトするパートナーが少なくとも2回転の間移動し続ける</p>	<p>オプション1</p> <p>リフトされるパートナーが少なくとも4回転の間難しい姿勢を維持する、または姿勢変更を行う</p> <p>かつ</p> <p>リフトするパートナーが少なくとも5回転の間移動し続ける</p> <p>オプション2</p> <p>ワン・ハンド/アーム・リフトで、リフトするパートナーが少なくとも3回転の間移動し続ける</p>	<p>オプション1. a)</p> <p>リフトされるパートナーが少なくとも5回転の間難しい姿勢を維持する、または姿勢変更を行う</p> <p>かつ</p> <p>リフトするパートナーが少なくとも6回転の間移動し続ける</p> <p>オプション1. b)</p> <p>レベル3オプション1の要求事項</p> <p>かつ</p> <p><u>入りの特徴または出の特徴</u> <u>ただし例 b)(リフトするパートナーの難しい姿勢からの入り/出)を除く</u></p> <p>オプション2</p> <p>レベル3オプション2の要求事項</p> <p>かつ</p> <p>ワン・ハンド/アーム・ローテーション・リフトの特別な特徴</p>

## コンビネーション・リフト

コンビネーション・リフトの2つの部分のいずれかのレベル3のショート・リフト(ローテーション・リフト オプション2を除く)は、もしそのコンビネーション・リフトの最初または2番目の部分で行うショート・リフトが以下の通り実施されるならば、レベル4へ上げる。

- コンビネーション・リフトの最初の部分がステーションナリー・リフト、ストレート・ライン・リフト、カーブ・リフトのとき:そのリフトに入りの特徴がある
- コンビネーション・リフトの2番目の部分がステーションナリー・リフト、ストレート・ライン・リフト、カーブ・リフトのとき:そのリフトに出の特徴がある
- コンビネーション・リフトの最初の部分がローテーション・リフト オプション1bのとき:そのリフトに入りの特徴がある(ただし、例 b)(リフトするパートナーの難しい姿勢からの入り)を除く)
- コンビネーション・リフトの2番目の部分がローテーション・リフト オプション1bのとき:そのリフトに出の特徴がある(ただし、例 b)(リフトするパートナーの難しい姿勢からの出)を除く)
- コンビネーション・リフトの最初の部分がローテーション・リフト オプション2のとき:そのリフトにワン・ハンド/アーム・ローテーション・リフトの特別な特徴がある。コンビネーション・リフトの2つの部分のいずれかがローテーション・リフト オプション2 レベル3で、もしワン・ハンド/アーム・リフトの特別な特徴があるならば、レベル4へ上げる。

## レベルの調整

1. ローテーション・リフトで、仮にリフトするパートナーがしばらく回転して、回転が止まり、続けて何回転かするとき、もしリフトされるパートナーがレベルの与えられる難しい姿勢の最中か、レベルの与えられる姿勢変更が実施するか、リフトするパートナーが回転が止まった際にレベルの与えられるワン・ハンド/アーム・リフトの特別な特徴を実施したならば、レベルは1段階下げられる。
2. もし追加の支えでコントロールを失うことがダンス・リフトが開始された後に起こり、ダンス・リフトがタッチダウン後(中断せずに)続けられるならば、タッチダウンごとにレベルを1段階さげる。(コンビネーション・リフトでは、タッチダウンが起こったショート・リフトのレベルだけを1段階下げると)

## 4.5. セット・オブ・ツイズル

### 4.5.1. コールの追加原則

1. 最初に実施されたセット・オブ・ツイズルが、要求されるセット・オブ・ツイズルとして認定され、レベルを与えられるか、レベル1の要件に合わなければノーレベルを与えられる。
2. もし転倒や中断がセット・オブ・ツイズルの入りや途中で起き、(時間を埋める目的で)即座に他のツイズルが続けられたならば、その要素は認定され、転倒や中断が起こるまでに満たされた要件に従ってレベルを与えられるか、もしレベル1の要件に合わないならば、ノーレベルを与えられ、それ以降の部分は認定されない。

### 4.5.2. 追加の定義、定義や注記の詳述

#### 追加の特徴(例のグループ)

##### グループA(上体と手)

- 肘が少なくとも肩と同じ高さかそれ以上(手は頭より上でも頭と同じ高さでも頭より低くてもよい)
- 腕を著しく大きく常時動かしたもの
- 手を後ろで組み、体から離して伸ばしたもの
- 腕をまっすぐに前で組み、体から離して伸ばしたもの(腰と胸の間の高さで、肩の高さよりは低い)
- 体幹が垂直の軸から外れているもの

##### グループB(スケータリング・レッグとフリー・レッグ)

- 前か後ろへクッペし、フリー・レッグが少なくともふくらはぎの頂点にあり、尻が完全なオープン姿勢で



あるもの

- フリー・フットのブレードか靴を掴んだもの
- フリー・レッグが膝より上で後ろへクロスしたもの
- フリー・レッグを鉛直方向から45度以上開いたもの(例えば、前か横か後ろかこれらの組み合わせの方向へ、フリー・レッグを伸ばす、またはももとすねの間が90度以上となるように曲げる)
- シット姿勢(少なくともスケーティング・レッグのももとすねの間が90度あるもの)
- スケーティングレッグ(膝)の高さを途切れることなく変えるもの

#### グループC(パターン、入り、出)

- 両方のパートナーが少なくとも3回転の3番目のツイズルを実施し、正確に実施し、最初の2つのツイズルと異なる入りのエッジで始め、直前にシークエンシャル・ツイズルなら1つまでのステップ、シンクロナイズド・ツイズルなら3つまでのステップを行うもの
- 横に並んで反対向き(ミラー)に行われるセット・オブ・ツイズル(ミラー)
- 最初のツイズルの入りがダンスジャンプ(ツイズルの入りのエッジは、ダンスジャンプの着氷エッジによって決まる)
- 足を換えずに片脚で行うセット・オブ・ツイズルで、ツイズル間で片脚で行うターンや動作は制限なし

#### 注:

- 選ばれた追加の特徴は、両パートナーが同時に実施した場合にレベルに考慮される。
- グループAとBから選ばれた追加の特徴は、以下の条件を満たす場合に合レベルに考慮される。
  - ツイズルの最初の半回転以内に完全に達成し確立する
  - かつ、そのレベルに必要な回転数を完全に回りきるまで維持される(レベル2なら2回転、レベル3なら3回転、レベル4なら4回転)
- 足換えやツイズル間のステップで、片脚で行うターンや動作に制限はない。

### 4.5.3. 難度レベル

1. 2人のパートナーが異なるレベルを得る場合、セット・オブ・ツイズルは2つのレベルの低い方か、もしレベル1の要件をどちらかのパートナーが満たさないならばノー・レベルが与えられる。
2. もしツイズル開始後に追加のサポート(フリー・レッグ/フットや手のタッチダウン)を伴うコントロールの喪失があり、(中断なしに)タッチダウン後もツイズルが続けられるならば、タッチダウン前の回転だけをレベルに考慮する。

#### レベルの特徴

レベル1 (パートナーそれぞれに対し)	レベル2 (パートナーそれぞれに対し)	レベル3 (パートナーそれぞれに対し)	レベル4 (パートナーそれぞれに対し)
2つのツイズル両方で少なくとも1回転	2つのツイズルの入りのエッジと 回転方向が異なる かつ 2つのツイズル両方で少なくとも2回転 かつ 2つの異なる追加の特徴	2つのツイズルの入りのエッジと 回転方向が異なる かつ 2つのツイズル両方で少なくとも3回転 かつ 2つの異なるグループから 3つの異なる追加の特徴	2つのツイズルの入りのエッジと 回転方向が異なる かつ 2つのツイズル両方で少なくとも4回転 かつ 3つの異なるグループから 3つの異なる追加の特徴

#### レベルの調整

1. もしツイズルのどれかがピルエットやチェック・スリーターンになるならば、レベルは以下の通り下げる。
  - 4つのツイズルの内1つか2つがピルエットかチェック・スリーターンになる:1段階下げる
  - 4つのツイズルの内3つか4つがピルエットかチェック・スリーターンになる:2段階下げる
2. パートナーの一方または両方が最初のツイズルの前に完全なストップを行ったならば、セット・オブ・ツイズルのレベルを1段階下げる。
3. パートナーの一方または両方が2番目のツイズルの前に完全なストップを行ったならば、セット・オブ・ツイズルのレベルを2段階下げる。
4. シークエンシャル・ツイズルの間のステップが1つを超える、またはシンクロナイズド・ツイズルの間のステップが3つを超える場合、セット・オブ・ツイズルのレベルは、この失敗がパートナーの一方によるものならば1段階下げ、パートナーの両方によるものならば2段階下げる。

#### 4.6 ステップ・シーケンス (パーシャル・ステップ・シーケンスを含む)

##### 4.6.1. コールの追加原則

1. 要求される種類の最初に行われるステップ・シーケンスが、要求される種類のステップ・シーケンスとして認定され、レベルを与えられるか、もしレベル1の要件に満たないならばノー・レベルを与えられる。次に実施された要求される種類のステップ・シーケンスやショート・ダンスやウェルバランス・フリー・ダンス・プログラムの必須要素にない種類のステップ・シーケンスは、認定されない。
2. もし転倒か中断がステップ・シーケンスの入りか最中に生じたがただちに再開された場合、要素は認定され、転倒や中断が起こる前と後に満たされた要件にしたがってレベルを与えられるか、レベル1の要件に合わないならばノー・レベルが与えられる。

##### 4.6.2. 追加の定義、定義や注記の詳述

**難しいターンの種類:** ブラケット、ロッカー、カウンター、チョクトウ、アウトサイド・モホーク、ツイズル(レベル1と2)/ダブル・ツイズル(レベル3と4)で、明確に認識できるエッジで、規程第 604 条の記述通りに滑走されるもの

**ワン・フット・セクション・ターンの種類:** ブラケット、ロッカー、カウンター、ツイズルで、明確に認識できるエッジで、規程第 604 条の記述通りに滑走されるもの

**ダンス・ホールド:** キリアン(またはキリアンの変形)、ワルツ(またはタンゴ)、フォックストロット。レベルに考慮されるためには、ダンス・ホールドは十分に長い間維持され、明確に認識され、他のホールドの間の移動動作として行われるものではないこと。

**ホールド変更:** レベルに考慮されるためには、ホールド変更は明確に行わなければならない。(たとえば、ワルツからフォックストロット、ワルツからキリアン、フォックストロットからタンゴのこと。ワルツからタンゴ、ワルツから互いに向き合うハンド・イン・ハンドは不可。)

##### 4.6.3. 難度レベル

- 1つのステップ・シーケンスが要求されるプログラムでは、ステップ・シーケンスのレベルはスタイルAのレベルの特徴を使って与えられる。ただし、ベーシック/アドバンスド・ノービスで1つのステップ・シーケンス スタイルBが要求される場合を除く。
- 2つのステップ・シーケンスが要求されるプログラムでは、最初に認定されるステップ・シーケンスのレベルはスタイルAのレベルの特徴を使って与えられ、2番目に認定されるステップ・シーケンスのレベルはスタイルBのレベルの特徴を使って与えられる。
- 2人のパートナーが異なるレベルを得る場合、ステップ・シーケンスは2つのレベルの低い方か、もしレベル1の要件を一方のパートナーが満たさないならばノー・レベルが与えられる。

スタイルAのレベルの特徴

レベル1 (パートナーそれぞれに対し)	レベル2 (パートナーそれぞれに対し)	レベル3 (パートナーそれぞれに対し)	レベル4 (パートナーそれぞれに対し)
<p>ステップ・シーケンスにおいて、つまずきや転倒、その他の理由での中断が、パターン全体の50%を超えない。</p> <p>かつ 少なくとも異なる2種類の難しいターンを含むフットワーク</p>	<p>ステップ・シーケンスにおいて、つまずきや転倒、その他の理由での中断が、パターン全体の25%を超えない。</p> <p>かつ 少なくとも5つの難しいターンを含むフットワーク(うち1つはツイズルかダブル・ツイズルであり、1つの種類は2回までしか考慮されない)</p> <p>かつ 少なくとも異なる2種類のワン・フット・セクション・ターンを含むワン・フット・セクション</p> <p>かつ(ステップ・シーケンス・イン・ホールドのみ) 少なくとも1回のホールド変更を含む</p> <p>かつ 少なくとも2つの異なるダンス・ホールドを含む</p>	<p>ステップ・シーケンスにおいて、つまずきや転倒、その他の理由での中断が、パターン全体の10%を超えない。</p> <p>かつ 少なくとも7つの難しいターンを含むフットワーク(うち1つはダブル・ツイズルであり、1つの種類は2回までしか考慮されない)</p> <p>かつ ターンが両方向</p> <p>かつ 少なくとも異なる3種類のワン・フット・セクション・ターンを含むワン・フット・セクション</p> <p>かつ(ステップ・シーケンス・イン・ホールドのみ) 少なくとも2回のホールド変更を含む</p> <p>かつ 少なくとも2つの異なるダンス・ホールドを含む</p>	<p>ステップ・シーケンスにおいて、つまずきや転倒、その他の理由での中断が、全くない。</p> <p>かつ 少なくとも9つの難しいターンを含むフットワーク(うち1つはダブル・ツイズルであり、1つの種類は2回までしか考慮されない)</p> <p>かつ ターンが両方向</p> <p>かつ 少なくとも異なる4種類のワン・フット・セクション・ターンを含むワン・フット・セクション</p> <p>かつ 難しいターンの100%が正確なエッジで明確に実施され、他のステップ/ターンの全てがクリーン</p> <p>かつ(ステップ・シーケンス・イン・ホールドのみ) 少なくとも3回のホールド変更を含む</p> <p>かつ 少なくとも3つの異なるダンス・ホールドを含む</p>

## スタイルBのレベルの特徴

レベル1 (パートナーそれぞれに対し)	レベル2 (パートナーそれぞれに対し)	レベル3 (パートナーそれぞれに対し)	レベル4 (パートナーそれぞれに対し)
<p>ステップ・シーケンスにおいて、つまずきや転倒、その他の理由での中断が、パターン全体の50%を超えない。</p> <p>かつ 少なくとも1つの難しいターンを含むフットワーク</p> <p>かつ 少なくとも1回のホールド変更を含む</p>	<p>ステップ・シーケンスにおいて、つまずきや転倒、その他の理由での中断が、パターン全体の25%を超えない。</p> <p>かつ 少なくとも異なる3種類の難しいターンを含むフットワーク(うち1つはツイズル)</p> <p>かつ 少なくとも2回のホールド変更を含む</p> <p>かつ 少なくとも2つの異なるダンス・ホールドを含む</p>	<p>ステップ・シーケンスにおいて、つまずきや転倒、その他の理由での中断が、パターン全体の10%を超えない。</p> <p>かつ 少なくとも異なる4種類の難しいターンを含むフットワーク(うち1つはダブル・ツイズル)</p> <p>かつ ターンが両方向</p> <p>かつ 少なくとも2回のホールド変更を含む</p> <p>かつ 少なくとも3つの異なるダンス・ホールドを含む</p>	<p>ステップ・シーケンスにおいて、つまずきや転倒、その他の理由での中断が、全くない。</p> <p>かつ 少なくとも異なる5種類の難しいターンを含むフットワーク(うち1つはダブル・ツイズル)</p> <p>かつ ターンが両方向</p> <p>かつ 難しいターンの100%が正確なエッジで明確に実施され、他のステップ/ターンの全てがクリーン</p> <p>かつ 少なくとも3回のホールド変更を含む</p> <p>かつ 少なくとも3つの異なるダンス・ホールドを含む</p>

### レベルの調整:

1. パーシャル・ステップ・シーケンスにおいて、もしパートナー同士が常には接触のある状態ではないならば、たとえホールド変更や許されたストップの最中であっても、レベルは1段階下げる(要素ごとに)。この規定は、転倒により接触を失うときには適用しない。

## 4.7. コレオグラフィック・エレメント

### 4.7.1. コールの追加原則

1. もしコレオグラフィック・エレメント要求され、選択肢としてコレオグラフィック・スピニング・ムーブメント、コレオグラフィック・ダンス・リフト、コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメントがあるならば、必須のダンス・スピンの後に行われた最初のコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントか、必須のダンス・リフトの後に行われた最初のダンス・リフトか、必須のセット・オブ・シンクロナイズド・ツイズルの後に行われた最初のセット・オブ・ツイズリング・ムーブメントか、最初に行われたいずれかが、その種類のコレオグラフィック・エレメント(コレオグラフィック・スピニング・ムーブメント、またはコレオグラフィック・ダンス・リフト、またはコレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント)として認定される。その後行われたコレオグラフィック・スピニング・ムーブメントやコレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメントは、ダンス・スピンではないならば認定されない(ダンス・スピンのコールの追加原則を参照)。その後行われたダンス・リフトは認定される(ダンス・リフトのコールの追加原則を参照)。
2. コレオグラフィック・ダンス・リフトは、その要素の入りで認定され、リフトするパートナーによる保持が認定されることで確定(コンファーム)される。
3. コレオグラフィック・スピニング・ムーブメントは、その要素の入りで認定され、もし両パートナーが同時に2回転したならば、確定(コンファーム)される。
4. コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメントは、その要素の入りで認定され、もし最初のパートで両パートナーが同時に移動しながら途切れることなく2回転し、かつ次のパートで少なくともパートナーの一方が途切れることなく2回転以上しているならば、確定(コンファーム)される。

注:すべてのコレオグラフィック・ムーブメントの価値尺度は、今後のコミュニケーションで発表される。基礎値は全てのコレオグラフィック・エレメントで同じである。

## 5. 必須要素のGOE採点基準

必須要素のGOEはグレードを選ぶことで決定され、グレードはGOEの特徴の平均値が適用される。現行のGOEの特徴が適用される(コミュニケーション第1860号参照)。このグレードはその後必要に応じてGOEの調整に従って調整される。

### 5.1.GOEの調整

パターン・ダンス要素:調整	最大	下げる	上げる
指定された拍で始まらない(各パターン・ダンス要素で)		1段階	
パートナーの一方または両方が必要な拍数の間エッジ/ステップを保てていない			
• 1つのエッジ/ステップからパターン・ダンス要素のステップの10%まで	+1		
• パターン・ダンス要素のステップの10%超 25%まで	0		
• パターン・ダンス要素のステップの25%超で	-1		
パターン・ダンス要素が中断によって要素の1/4までが失われた	-1		
全ての必須要素に適用される調整(パターン・ダンス要素を除く)	最大	下げる	上げる
姿勢と動作がぶざま、または美学的に好ましくない		1段階	
要素が選択されたダンスの特徴を反映していない		1段階	
要素が音楽のフレーズ/リズムのパターンに合っていない、または合わせて滑っていない	-1		
両パートナーの体のラインと姿勢が美しく、美学的に好ましい			1段階
予期しない入り方または出方			1段階
要素が独創的で、選ばれたダンスの振り付け/特徴を引き立てている			1段階
要素が音楽のフレーズ/リズム・パターンに合っており、かつ合わせて滑っている			1段階
要素内での回転および/または水上移動のスピードが維持される、または加速する			1段階
ダンス・スピン:調整	最大	下げる	上げる
一箇所で回転しない(トラベリング)			
• コンビネーション・スピンの1つのパートで、またはスピン オプション2の一方方向で		1段階	
• スピン オプション1で、またはコンビネーション・スピンの両方のパートで、またはスピン オプション2の両方向で	-1		
完全に軸を取り直す、ただし回転方向の変更があるダンス・スピン(オプション2)を除く	-1		
足換えが同時でない(コンビネーション・スピン)	-1		
ダンス・リフト:調整	最大	下げる	上げる
独創的な出			1段階
セット・オブ・ツイズル:調整	最大	下げる	上げる
同時に実施されない			
• 1つのツイズル		1段階	
• 2つのツイズル	-1		
ターンの実施が不正確(スリー・ターンの連続、ピルエット、スクレイブ、横滑りなど)			
• 1つのツイズルが不正確	0		
• 2つ、またはそれ以上のツイズルが不正確	-1		
全体的にパートナー同士の距離が両手間隔より遠い		1段階	
ステップ・シーケンス(パーシャル・ステップ・シーケンスにも適用):調整	最大	下げる	上げる
指定された拍で始まらない、またはフレーズの数の時間分滑りきらない(パーシャル・ステップ・シーケンスのみ)		1段階	
パターン/配置が不正確または不完全		1段階	
全体的にパートナー同士の距離が両手間隔より遠い(非接触ステップ・シーケンス)		1段階	
許されてない要素が含まれる(1回毎に)		2段階	
ホールド変更のためのセパレーションが音楽の1小節を超える(パーシャル・ステップ・シーケンスは除く)		1段階	
完全に腕を伸ばしたハンド・イン・ハンド・ホールドが維持される(ステップ・シーケンス・イン・ホールド)		1段階	
フロー(氷面全体を渡る動作)が欠ける	-1		
2回目のステップ・シーケンス(フリー・ダンス)が最初のステップ・シーケンスとは明らかに異なる滑走テンポで実施される			1段階
様々なステップ/動きやホールドを独創的に使用(ステップ・シーケンス・イン・ホールド)			1段階
バランスの喪失、つまずき、転倒	最大	下げる	
バランスの喪失:1人		1段階	
バランスの喪失:両方	0		
つまずき:1人	0		
つまずき:両方	-1		
転倒:1人	-2		
転倒:両方	-3		

## 6. パターン・ダンスのシーケンス/セクションと必須要素の価値尺度：別のコミュニケーションを参照

## II. 2016/17 シーズンのショート・ダンスの技術規定の要件の一部

### 1. リズム

規程第709条第1項 a)ではリズムおよび／またはテーマはアイス・ダンス技術委員会によってシーズンごとに毎年選ばれると定めている。2016/17 シーズンは以下のリズムが選ばれた。

シニアおよびジュニア：ブルース、加えて次のリズムからいくつか：スウィング、ヒップホップ

#### シニア：

パターン・ダンス要素はブルースのリズムで、ブルースのスタイルで滑走すること。パターン・ダンス要素内を通して音楽のテンポは一定していなければならない。またパターン・ダンスのミッドナイト・ブルースのテンポ要件に従わなければならない。すなわち毎分4拍子22小節か、毎分88拍で、±2拍であること。

#### ジュニア：

パターン・ダンス要素はブルースのリズムで、ブルースのスタイルで滑走すること。パターン・ダンス要素内を通して音楽のテンポは一定していなければならない。またパターン・ダンス：ブルースのテンポ要件に従わなければならない。すなわち毎分4拍子22小節か、毎分88拍で、±2拍であること。

ブルースとスウィングは『ISU Ice Dance Music Rhythms Booklet 1995』で説明されている(注：スウィングの定義はいくつかの異なるリズムが含まれているが、それらも許される)。

ヒップホップは『ISU Ice Dance Music Rhythms Booklet 1995』への追補版で説明されている(ISUのWEBサイトを参照)。

### 2. ガイドラインおよび変更

今後のコミュニケーションで公表される。

### 3. 必須要素

今後のコミュニケーションで公表される。

パターン・ダンスの説明、表、ダイアグラムは、『ISU Handbook Ice Dance 2003』に含まれる。

- 規程第708条第1項は、d)タイミングの最初の一文を以下のように変更した上で適用する：  
パターン・ダンス要素とパーシャル・ステップ・シーケンスは、各パターン・ダンス要素とパーシャル・ステップ・シーケンスの最初のステップが、4小節からなる音楽のフレーズの第1拍目で開始されるよう、厳密に音楽に合わせて滑走しなければならない。